

SCOOBY-DOO

PANIQUE A FUNLAND

User's Manual



**CARTOON
NETWORK**™

vtech®

V. SMILE

Chers parents,

Chez **VTech®**, nous sommes persuadés que nos enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos produits sont conçus de manière à entretenir et renforcer leur désir d'apprendre.

Chaque année, les enfants s'intéressent de plus en plus jeunes aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes quant au contenu de ce type de jeux, parfois violents et souvent inadaptés à l'âge de vos enfants.

C'est pourquoi **VTech®** a spécialement conçu **V.Smile**, la première console de jeu éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.

Le concept **VTech®** représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif : enfin une console de jeu, spécialement dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche et des jeux vraiment rigolos ! Ce nouveau système se branche sur la télévision et offre une série de jeux amusants et faciles à utiliser, qui permettent l'acquisition ou la consolidation des connaissances fondamentales.

VTech® propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console **V.Smile**, dans lesquels vos enfants pourront retrouver leurs héros préférés. Le contenu de chaque jeu est adapté à une tranche d'âge particulière. La technologie et la connaissance s'associent désormais pour mieux éduquer et divertir nos enfants.

INTRODUCTION

Merci d'avoir acheté le jeu éducatif **Scooby-Doo - Panique à Funland** de **Vtech®**.

C'est la panique au parc d'attractions Funland : il y a des fantômes qui font fuir les clients ! Le propriétaire, désespéré, vient chercher de l'aide auprès de l'équipe de Mystères & Cie. Lorsque la bande de détectives se rend au parc d'attractions, ils découvrent que ses fantômes ne sont que des images créées par des projecteurs.

Rejoins Scooby-Doo et l'équipe de Mystères & Cie et aide-les à retrouver tous les projecteurs pour les éteindre. Ils t'entraîneront dans des attractions amusantes, parfois effrayantes, où tu pourras tester ton courage et ton intelligence. Tu pourras renforcer tes connaissances et acquérir de nouvelles compétences à travers toutes les activités qui te sont proposées.

INCLUS DANS LA BOITE

1. Un jeu éducatif **Scooby-Doo - Panique à Funland**
2. Le manuel d'utilisation

1. POUR COMMENCER A JOUER

- Connecter la console **V.Smile** à la télévision 
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Scooby-Doo - Panique à Funland** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **Marche** de la console pour commencer à jouer.

2. MENU

Utilise la manette pour choisir un mode de jeu. Appuie sur **OK** pour valider ton choix.

Aventure éducative : dans ce mode, accompagne Scooby-Doo dans quatre attractions fantastiques. Fais un tour sur les montagnes russes, envole-toi dans les airs, visite le manoir hanté et explore les profondeurs sous-marines !

Ateliers découvertes : dans ce mode, apprends en t'amusant en choisissant entre les quatre jeux qui te permettront chacun d'acquérir une compétence particulière !



Aventure éducative

Ateliers découvertes

3. FONCTIONNALITÉS

1. Suis les instructions pour choisir tes activités.
2. Déplace la manette pour faire ton choix et appuie sur **OK** pour confirmer. Appuie sur **Quitter** pour annuler ton choix et recommencer.

Après avoir sélectionné **Aventure éducative**, tu peux choisir **Continuer la partie** pour reprendre la partie que tu as commencée auparavant ou **Nouvelle partie** pour commencer l'aventure au début.



Nouvelle partie

Continuer la partie

Continuer la partie : pour reprendre ta partie où tu l'as laissée (quand tu éteins la console **V.Smile**, la partie en cours est sauvegardée si le jeu n'est pas retiré de la console et si l'alimentation n'est pas interrompue).

Nouvelle partie : pour commencer un nouveau jeu.

BOUTONS DE LA MANETTE DE JEU

Aide

Appuie sur le bouton **Aide** pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Quitter

Appuie sur le bouton **Quitter** pour quitter la partie. Si tu veux vraiment jouer à un autre jeu, choisis **Oui**. Pour continuer ta partie, choisis **Non**. Le bouton **Quitter** te permet également de revenir au menu précédent.

Ateliers découvertes

Le bouton **Ateliers découvertes** te permet d'accéder directement à ce mode de jeu. Si tu appuies sur ce bouton au cours d'une partie, tu devras confirmer ton choix en sélectionnant **Oui** et en appuyant sur **OK**. Pour continuer ta partie, choisis **Non** et appuie sur **OK**.

ACTIVITÉS

Objectifs pédagogiques

Aventure éducative

Exploration sous-marine	Vocabulaire, orthographe, identification d'objets
Les montagnes russes	Vocabulaire et orthographe
Le manoir hanté	Ordre des nombres
Voyage dans les airs	Calcul

Ateliers découvertes

Magasin zinzin	Vocabulaire et orthographe
Memory Marin	Mémoire
Chamboule-tout	Logique
Contre la montre	Calcul

Aventure éducative

(←)	Se déplacer vers la gauche
(→)	Se déplacer vers la droite
(↑)	Se déplacer vers le haut
(↓)	Se déplacer vers le bas
↖ ↗ ↙ ↘	Se déplacer en diagonale (Exploration sous-marine et Voyage dans les airs)
ENTER button	Sauter (Les montagnes russes)
	Maintenir le bouton OK durant quelques secondes et le relâcher pour sauter (Voyage dans les airs)
	Accélérer (Exploration sous-marine).

Dans le mode de jeu **Aventure éducative**, tu parcoures 4 attractions : *Exploration sous-marine*, *Voyage dans les airs*, *Le manoir hanté* et *Les montagnes russes*. Utilise la manette pour choisir une attraction et appuie sur **OK** pour confirmer.



Au cours de chaque aventure, la barre d'état s'affiche pour te montrer comment tu progresses.



Cette icône te montre le nombre de chances qu'il te reste.



Cette barre représente ton énergie. Lorsque la barre est vide, cela signifie que tu as perdu une vie. Tu peux remplir la barre d'énergie en attrapant les aliments que tu trouves sur ton parcours.



Certains jeux ont un temps limité. Tu dois relever le défi dans la limite du temps imparti.

SCORE

Tu gagnes des points chaque fois que :

- tu apprends un nouveau mot ;
- tu trouves une bonne réponse ;
- tu trouves l'objet que tu cherchais, comme un projecteur ;
- tu trouves la sortie du labyrinthe.

DESCRIPTIF DES ACTIVITÉS

Exploration sous-marine

Pars à la découverte du monde sous-marin avec Scooby-Doo et fais des découvertes fantastiques ! Les fonds marins sont peuplés de bien étranges créatures... mais fais attention, elles ne sont pas toutes gentilles !



Sur ton parcours, tu trouveras des éléments qui te seront utiles. Quand tu vois un coffre , ouvre-le et tu y découvriras un nouveau mot ou une paire de palmes  qui permettront à Scooby de nager plus vite.

Au cours de l'aventure, tu devras compléter des mots en retrouvant toutes les lettres qui composent ces mots. Fais attention de ne prendre que les lettres qui appartiennent au mot !

Objectif pédagogique : enrichissement du vocabulaire et orthographe.



Niveau facile : épeler des mots courts et simples.



Niveau difficile : épeler des mots plus longs.

Scooby-Doo devra parfois réussir des mini-jeux pour pouvoir continuer la partie. Par exemple, un mot auquel il manque une lettre apparaîtra à l'écran. Dirige Scooby vers le coquillage qui contient la lettre manquante et appuie sur OK pour valider ta réponse.



Objectif pédagogique : apprentissage de l'orthographe et de mots nouveaux.



Niveau facile : trouver la lettre manquante de mots courts et simples.



Niveau difficile : trouver la lettre manquante de mots plus difficiles.

Scooby se trouvera parfois bloqué dans sa progression par des portes fermées à clé. Pour avoir la clé qui ouvre la porte, tu devras trouver l'image qui correspond au mot écrit à l'écran. Dirige Scooby vers la bonne image et appuie sur OK pour valider ton choix.



Objectif pédagogique : identification d'objets.



Niveau facile : associe des mots simples à leur illustration.



Niveau difficile : associe des mots plus difficiles à leur illustration.

Les montagnes russes

Attention, sensations fortes ! Viens faire un tour dans les montagnes russes avec Scooby ! Mais fais attention, car les rails sont quelque peu accidentés et d'étranges créatures voudront te barrer la route. Aide Scooby à éviter les obstacles en poussant la manette vers le bas ou en appuyant sur OK pour sauter.



Lors de ce parcours, des mots apparaissent en haut de l'écran. Attrape toutes les lettres qui composent ces mots pour gagner des points.

Objectif pédagogique : enrichissement du vocabulaire et orthographe.



Niveau facile : rassemble les lettres de mots courts et simples.



Niveau difficile : rassemble les lettres de mots plus longs et difficiles.

Après les sensations fortes, si on jouait au jeu du marteau ? Des illustrations d'aliments apparaissent au sommet du jeu. Quand l'illustration correspond au mot que tu dois trouver, donne un coup de marteau ! Mais fais bien attention au fantôme qui traverse l'écran !

Objectif pédagogique : enrichissement du vocabulaire.



★ Niveau facile : associer des mots simples à leur illustration.

★★ Niveau difficile : associer des mots plus difficiles à leur illustration.

Voyage dans les airs

Qui aurait imaginé que Scooby-Doo puisse voler ? ! Aide Scooby à éteindre tous les projecteurs en évitant les nombreux ennemis volants ! Pour gagner des points, trouve 2 ou 3 chiffres dont la somme est égale à 10.



Objectif pédagogique : apprentissage du calcul.

★ Niveau facile : trouve 2 chiffres dont la somme est égale à 10 (exemple : 4 + 6).

★★ Niveau difficile : trouve 3 chiffres dont la somme est égale à 10 (exemple : 3 + 5 + 2).

Parfois, Scooby se trouvera encerclé par des ballons. Un nombre est écrit sur chaque ballon. Pour te libérer, tu devras éclater tous les ballons comportant un nombre pair ou impair, en fonction de la consigne qui te sera donnée.

Objectif pédagogique : reconnaissance des nombres pairs et impairs.



★ Niveau facile : trouve les nombres pairs ou impairs compris entre 1 et 50.

★★ Niveau difficile : trouve les nombres pairs ou impairs compris entre 51 et 99.

Le manoir hanté

Oh ! Scooby s'est perdu dans le manoir hanté ! Aide-le à retrouver son chemin en suivant les nombres dans l'ordre croissant. Dépêche-toi car le temps est limité !



Objectif pédagogique : reconnaissance des nombres et de l'ordre croissant.



Niveau facile : trouve entre 3 et 4 nombres dans l'ordre croissant (nombres de 1 à 20).



Niveau difficile : trouve entre 3 et 5 nombres dans l'ordre croissant (nombres compris entre 10 et 99).

Tableau des scores

Voici le tableau récapitulatif des points dans le mode **Aventure éducative**. Chaque activité te rapporte un certain nombre de points.

LES MONTAGNES RUSSES	SCORE
Apprendre un nouveau mot.	+10
Trouver une lettre d'un mot.	+5
Donner une mauvaise réponse.	-5
Épeler correctement un mot donné.	+10
Répondre correctement à la question au jeu du marteau.	+10
Donner une mauvaise réponse au jeu du marteau.	-5
Éteindre un projecteur.	+10

LE MANOIR HANTÉ	SCORE
Finir le jeu avant la fin du temps imparti (1 point par seconde).	+1
Trouver les nombres dans le bon ordre et éteindre un projecteur.	+20
Donner une mauvaise réponse.	-5

VOYAGE DANS LES AIRS	SCORE
Choisir correctement un nombre pair ou impair.	+10
Donner une mauvaise réponse.	-5
Trouver 2 ou 3 chiffres dont la somme est égale à 10.	+10
Éteindre un projecteur.	+10

EXPLORATION SOUS-MARINE	SCORE
Trouver la lettre qui complète le mot.	+10
Trouver l'image qui correspond au mot.	+10
Donner une mauvaise réponse.	-5
Trouver un mot dans un coffre au trésor.	+5
Épeler correctement un mot.	+10
Trouver une lettre du mot à compléter.	+5
Éteindre un projecteur.	+10

Ateliers Découvertes

Le mode de jeu **Ateliers Découvertes** contient 4 jeux : *Magasin zinzin*, *Memory marin*, *Chamboule-tout*, *Contre la montre*. Utilise la manette pour les parcourir et appuie sur OK pour en choisir un.



Magasin zinzin

Chamboule-tout

Contre la montre

Memory Marin

Barre d'état du mode Ateliers découvertes

Toutes les activités du mode **Ateliers découvertes** ont un temps limité. Essaie de répondre correctement à un maximum de questions avant que le temps ne soit écoulé.

Il est possible de jouer à 2 dans le mode **Ateliers découvertes**. Pour cela, sélectionne  dans le menu. En mode,  leurs chaque joueur joue à tour de rôle et le gagnant sera celui qui aura le score le plus élevé à la fin de la partie.



Magasin zinzin

Dans cette activité, le nom d'un aliment apparaît à l'écran. Il manque 1 lettre à ce mot. Aide Scooby à attraper la lettre manquante ! Quand le mot est complet, les lettres se transforment en aliments. Tu dois alors attraper le plus d'aliments possible. Chaque aliment attrapé te donne une seconde supplémentaire.



Objectif pédagogique : enrichissement du vocabulaire et orthographe.



Niveau facile : trouver les lettres de mots simples.



Niveau difficile : trouver les lettres de mots plus difficiles.

Chamboule-tout

Aide Scooby à compléter la suite logique en tirant sur la bonne cible. Regarde attentivement la suite située en haut de l'écran et utilise la manette pour déplacer la cible sur l'image qui la complète. Appuie sur **OK** pour lancer la balle sur l'image.



Objectif pédagogique : reconnaissance de suites logiques.



Niveau facile : compléter une suite logique simple.



Niveau difficile : Compléter une suite logique plus complexe.

Memory marin

Dans cette activité, il y a 6 ou 8 coffres à ouvrir, chacun d'eux contient un objet ou un animal. Aide Scooby à former des paires. Utilise la manette pour choisir un coffre, appuie sur **OK** pour l'ouvrir. Essaie de former le plus de paires possibles dans la limite du temps imparti.



Objectif pédagogique : développement de la mémoire.



Niveau facile : former 6 paires d'objets.



Niveau difficile : former 8 paires d'objets.

Contre la montre

Sauras-tu aider Scooby à résoudre les opérations à trous ? Des additions et des soustractions, auxquelles il manque un chiffre, apparaissent en haut de l'écran. Appuie sur **OK** pour attraper les chiffres qui complètent les opérations ! Dirige la manette vers le bas pour te baisser et éviter les mauvaises réponses.



Objectif pédagogique : résolution d'opérations à trous.



Niveau facile : résous des additions et soustractions à un seul chiffre (exemple : $5 + 3 = 8$).



Niveau difficile : résous des additions et soustractions dont le résultat est inférieur ou égal à 60.

Tableau des scores

Ce tableau indique le nombre de bonnes réponses et de mauvaises réponses que tu as données au cours du jeu.



Bonne réponse

Mauvaise réponse

ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console **V.Smile**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console **V.Smile**, n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console **V.Smile** et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, éviter les chocs contre des surfaces dures.

EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur **MARCHE** ou **REDÉMARRER**, débrancher l'adaptateur de la console ou enlever les piles. Si le problème persiste, appuyez sur la touche **RESET** située sous la console, à l'aide d'un objet pointu (un stylo par exemple).

GARANTIE

Valable pour la France, la Belgique et la Suisse francophones.

Pour le Canada, veuillez vous référer à la carte de garantie séparée.

Merci d'avoir choisi un jouet **VTech®**. Nous espérons qu'il vous donnera toute satisfaction.

Tous nos jeux sont fabriqués dans nos usines avec le plus grand soin et subissent des contrôles qualité rigoureux avant leur commercialisation. Il arrive cependant qu'un produit comporte une anomalie ou tombe en panne. C'est pourquoi - sans préjudice de la garantie légale - nous garantissons tous nos produits pendant **1 an** à partir de leur date d'achat.

1. En sus de la garantie légale, le produit détaillé dans cette notice est couvert par une garantie **VTech®** de 1 an - pièces et main-d'œuvre - contre tout défaut de fabrication. La durée de 1 an court à partir de la date d'achat du produit.
2. La garantie **VTech®** ne pourra s'appliquer en cas de panne liée à une mauvaise utilisation du jeu (jeu démonté, pièces arrachées, connecteur d'un accessoire forcé, utilisation d'un alimentateur ou de piles non recommandés par **VTech®**, écran ou pièces endommagés suite à la chute du jouet...).
3. Si votre produit est défectueux, merci de bien vouloir nous le retourner par la Poste en recommandé simple (sans accusé de réception) à l'adresse indiquée ci-dessous (vous pouvez aussi le retourner à votre magasin, qui nous le fera parvenir) :

SAV VTECH - VTECH Electronics Europe SA, 2-6 rue du Château-d'Eau - BP 55 - 78362 Montesson Cedex, FRANCE

Nous vous demandons de joindre au colis :

- une preuve d'achat lisible (ticket de caisse ou facture du jouet) mentionnant le prix et la date d'achat ;
 - un courrier sur lequel vous noterez l'anomalie constatée ainsi que vos coordonnées écrites en lettres capitales (nom, adresse et n° de téléphone).
4. Nous nous engageons à réparer ou à échanger votre produit le plus rapidement possible, sous réserve que l'anomalie constatée par nos services soit couverte par la garantie.
 5. Nous vous renverrons le produit par la Poste à votre domicile (frais de port à notre charge pour la France et la Belgique. Pour les autres pays, contactez notre service consommateurs).
 6. En cas de défectuosité liée à une utilisation anormale du jouet, ou en cas d'absence de preuve d'achat valide, nous vous proposerons un devis pour échange.

SERVICE CONSOMMATEURS

Pour toute question sur nos jeux, leur fonctionnement, leurs accessoires ou pour obtenir des informations complémentaires au sujet de la garantie, contactez notre service consommateurs :

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTech

VTECH Electronics Europe SA

2/6, rue du Château d'Eau - BP 55

78362 Montesson Cedex

FRANCE

E-mail : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 € / min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada:

VTECH Electronics Canada Ltd

Suite 103 - 5407 Eglinton Avenue West

Etobicoke

Ontario M9C 5K6

CANADA

Tél. : 1 877 352 8697

ATTENTION : AVERTISSEMENTS SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENTS AUX ENFANTS: PRÉCAUTIONS À PRENDRE

- Évite de jouer si tu es fatigué ou si tu manques de sommeil.
- Vérifie que tu peux jouer dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de ton écran.
- Lorsque tu utilises un jeu vidéo connecté à un écran de télévision, joue à une bonne distance de cet écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Lorsque tu joues, fais des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
- Joue dans une pièce bien éclairée.

AVERTISSEMENTS AUX PARENTS

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience, à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes.

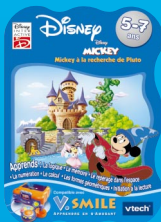
Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Les parents se doivent d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si votre enfant présente un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

vtech®

V.SMILE™

Découvre tous les autres jeux disponibles !



Et bien d'autres encore...

Collectionne-les tous !

Chaque jeu est vendu séparément.
Disponibilité et date de sortie à vérifier sur
www.vsmile.fr

©2005 VTech

Imprimé en

91-02088-0

